

## SYTUACJE SZCZEGÓLNE:

### Ożywianie i Pula Zombie

Gdy żeton trafiany przez jednostkę Death Breath jest ratowany przez Medyka, w miejscu zabitego Medyka nie jest kładziony znacznik Rany.

Jeśli żeton zraniony przez jednostkę Death Breath pozostawał na planszy tylko dzięki dodatkowemu punktowi wytrzymałości (np. cecha Sztabu Nowego Jorku, moduł Mutacji w Mississippi), a następnie utracił ten dodatkowy punkt (np. w wyniku ruchu) i został odrzucony z planszy, na jego miejscu nie jest kładziony znacznik Rany.

Gdy przejęty (np. przez Agitatora Vegas) żeton Death Breath zostaje odrzucony z planszy, wraca do należącej do Death Breath Puli Zombie.

Działanie Dziury (Sharrash) na końcu Bitwy rozpatrywane jest przed wystawieniem żetonów z Puli Zombie.

### Pożarcie

Pożarcie pozwala na odzyskanie punktu wytrzymałości Sztabu utraconego w tym samym segmencie Inicjatywy (i tym samym np. uratowanie ginącego właśnie Sztabu).

Gdy żeton trafiany przez jednostkę Death Breath z cechą Pożarcie jest ratowany przez Medyka, wtedy punkt wytrzymałości Sztabu nie jest przywracany.

Gdy jednostka Death Breath z cechą Pożarcia trafi sama w siebie (np. w wyniku Odbicia Stalowej Policji), w tym przypadku punkt wytrzymałości Sztabu Death Breath jest normalnie przywracany.

### Szarża

Gdy jednostka z cechą Szarży zabija przeciwnika trafianego równocześnie przez inne jednostki, może normalnie wykonać Szarżę i przesunąć się na miejsce zabitej jednostki.

Gdy jednostki z cechą Szarży należące do różnych frakcji zabijają jednocześnie tę samą jednostkę, żadna z nich nie może wykonać Szarży.

Jeżeli jednostka z cechą Szarży zabija jednocześnie kilka jednostek, to gracz dowolnie wybiera, na które pole przesunie swoją jednostkę.

Jeśli jednostka z cechą Szarży atakuje w kilku segmentach Inicjatywy, to na koniec każdego z nich może wykonać Szarżę.

Gdy jednostka Death Breath porusza się dzięki Szarży na pole zabitej jednostki, wtedy na miejscu zabitej jednostki nie kładzie się znacznika Ran.

### Macki

W sytuacji gdy przeciwnik zabija sieciarza z Mackami wskazującego na zasięciowany cel, ale na planszy pozostaje inny sieciarz z Mackami wskazujący na ten sam cel, znacznik Macek nadal pozostaje na tym celu.

Kiedy Macki przestają działać na jednostkę przeciwnika (np. została ona zabita albo sieciarz z Mackami został od niej odepchnięty), to znacznik Macek zostaje natychmiast zdjęty z planszy i wraca do grającego armią Death Breath.

Kiedy sieciarz z Mackami jest zasięciowany, to gracz nie może wskazać jego Macek jako aktywnych.

Przejęty (np. przez Agitatora Vegas) sieciarz z Mackami nie może korzystać ze znaczników Macek swojej frakcji, tym samym jego Macki pozostają nieaktywne.

### Powrót

Żeton Terroru (np. Smart, Stalowa Policja) uniemożliwia użycie żetonu Powrót.

#### Zawartość pudełka:

35 żetonów Death Breath, 6 znaczników Ran, 1 znacznik Death Breath, 1 znacznik Macek, 6 znaczników Zombie, zapasowy żeton i znaczniki, instrukcja.

NASZE GRY KOMPLETOWANE SĄ ZE SZCZEGÓLNA STARANNOŚCIĄ. JEŚLI JEDNAK W TWOIM EGZEMPLARZU ZDARZYŁY SIĘ JAKIEŚ BRAKI – SERDECZNIE ZA NIE PRZEPRASZAMY.

PROSIMY, POINFORMUJ NAS O TYM:

portal@portalgames.pl

AUTOR: Michał Oracz  
INSTRUKCJA: Michał Oracz  
ILUSTRACJE: Piotr Foksowicz, Aga Jakimiec  
SKŁAD INSTRUKCJI  
I PUDEŁKO: Maciej Mutwil  
ŻETONY: Maciej Mutwil



www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Tomasz Stchlerowski i Kobel Radzionków, Wiedźmin, Wojciech Kozok, Łukasz Piechaczek, Marek Szumny za eHECK.

PORTAL GAMES SP. Z O.O.  
UL. ŚW. URBANA 15  
44-100 GLIWICE  
tel./fax. +48 32 334 85 38  
portal@portalgames.pl  
www.portalgames.pl



# DEATH BREATH

## OPIS FABULARNY

Death Breath to przerażający wirus rozprzestrzeniający się od kilku miesięcy wokół wschodnich enklaw Molocha, w okolicach dawnego Detroit, zmieniający ludzi, mutanty i molochowe cyborgi w bezmózgie, krwiożercze bestie. Hordy szaleńców przypominających zombie rzucają się na wszystko co żywe. Organizmy ofiar wirusa mutują, tworząc trudne do unicestwienia wybryki natury. Póki co najsukuczniejszym lekarstwem na pozbycie się problemu z zarażonymi są porządne naboje, granaty, a w ostateczności solidna siekiera.

## OPIS ARMII

Podstawową zaletą armii są (rosnące w miarę rozgrywki) możliwości doboru konkretnych żetonów ze specjalnej Puli Zombie i możliwość wystawiania coraz silniejszych wersji swoich jednostek dzięki Ożywieniu. Ponadto Death Breath dysponuje dużym wyborem miejsca zasięciowania przeciwnika, a także wywoływania Bitwy oraz Szarżą, pozwalającą na przedarcie się do wrogiego Sztabu mimo jego osłony. Potężnym żetonem natychmiastowym jest Roszada Z Przeciwnikiem, pozwalająca np. przesunąć Sztab przeciwnika w śmiertelną pułapkę.

Wadą armii są stosunkowo słabe jednostki walczące w swojej wersji podstawowej (przed Ożywieniem), całkowity brak strzelców, a także konieczność wyboru maksymalnie jednej jednostki, której sieć będzie aktywna.

## RADA TAKTYCZNA

Należy pamiętać o taktycznym używaniu Szarży, by jednostki przedzierały się do osłoniętego wrogiego Sztabu lub usuwały kluczowe osłonięte jednostki przeciwnika. Warto doprowadzić jak najszybciej do poświęcenia jednostek możliwych do ulepszenia przez Ożywienie oraz stale dbać o pełną Pulę Zombie. Atakując, należy cały czas pamiętać o podstawowej cesze Death Breath – Ożywieniu, dzięki której natychmiast po Bitwie wypełnimy swoimi jednostkami miejsca po usuniętych żetonach przeciwnika, np. w sąsiedztwie własnego lub wrogiego Sztabu.

## NOWE REGUŁY

### PULA ZOMBIE:

**Zawsze, gdy jednostka Death Breath (zarówno Wojownik, jak i Moduł) ginie, zamiast trafić na stos żetonów odrzuconych, trafia do osobnej Puli Zombie.**

Żeton y w Puli Zombie są odkryte i tym samym jawne również dla przeciwników.

### OŻYWIANIE


Ożywianie jest cechą Sztabu Death Breath.

**Zawsze, gdy jednostka Death Breath zabije jednostkę przeciwnika, na pustym polu po zabitej jednostce należy położyć znacznik Rany.**

**W tych miejscach grający Death Breath może natychmiast po zakończeniu Bitwy wystawić dowolnie wybrane jednostki z Puli Zombie (i usunąć leżące tam znaczniki Ran).**

Po wystawieniu żetonów z Puli Zombie zdejmujemy pozostałe znaczniki Ran z pustych pól. Jeśli gracz nie wystawi żadnych jednostek, to również usuwa znaczniki Ran z pustych pól.

### ZOMBIE

Niektóre z jednostek Death Breath posiadają cechy lub ataki w kolorze **zielonym**. Nie bierze się ich pod uwagę podczas pierwszego wystawienia takiej jednostki na planszę. Gdy jednak taką jednostką zostaje wystawiona po raz kolejny na planszę (czyli z Puli Zombie), kładzie się na niej znacznik , co oznacza, że cechy i ataki w kolorze **zielonym** stały się aktywne.

### SZARŻA

Jednostka z cechą Szarży może poruszyć się na miejsce zabitej właśnie przez siebie jednostki przeciwnika. Ruch odbywa się na koniec aktualnego segmentu Inicjatywy, przed rozpatrzeniem kolejnego segmentu Inicjatywy. Jednostka może się przy tym dowolnie obrócić.

### MACKI

Macki działają identycznie jak Sieć, z jednym wyjątkiem: tylko jedno Macki mogą być aktywne w danym momencie gry (do zaznaczenia aktywnych Macek wykorzystuje się specjalny znacznik Macek, który jest tylko jeden). Grający armią Death Breath może w dowolnym momencie swojej tury (raz na turę) wybrać, które z Macek jego jednostek są aktywne (i przełożyć znacznik na zasięciowaną przez te Macki jednostkę). Gracz nie może wskazać pustego pola jako kierunku działania Macek.

### POŻARCE

Jednostka z cechą Pożarcie zabijając jednostkę przeciwnika przywraca 1 punkt Wytrzymałości swojemu Sztabowi.



## SZTAB 1



**Cecha specjalna –** Ożywianie (pozwala na wykładanie znaczników Ran w miejscu zabitych jednostek przeciwnika oraz po zakończeniu Bitwy na wystawienie na tych polach żetonów z Puli Zombie).

## ZARAŻONY 3



Atak wręcz w Inicjatywie 2 i 0. Szarża.

## CHWYTACZ 3



Atak wręcz. Macki. Obrót.

## ZOMBIAK 1



Atak wręcz.

## ANOMALIA 2



Atak wręcz.  
**Jako Zombie:** siła ataku wręcz wzrasta do 3.

## MUTANT 1



Atak wręcz. Macki.  
**Jako Zombie:** siła ataku wręcz wzrasta do 2.

## TRUPOSZ 1



Atak wręcz w Inicjatywie 2 i 1. Szarża.

**Jako Zombie:** dodatkowy atak wręcz w Inicjatywie 3 (co pozwala na użycie nawet trzech Szarż w Bitwie).

## POŻERACZ 1



Atak wręcz. Pożarcie.

**Jako Zombie:** dodatkowe dwa kierunki ataku wręcz.

## BESTIA 1



Atak wręcz. Szarża. Wyttrzymałość.

**Jako Zombie:** siła ataku wręcz we wszystkich kierunkach wzrasta do 2.

## MEDYK 2



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

## OFICER 2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

## ZWIADOWCA 3



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

## ROSZADA Z PRZECIWNIKIEM 1



Zamień miejscami dwie sąsiadujące ze sobą jednostki: jedną własną i jedną przeciwnika (dotyczy także Sztabów). Jednostki nie mogą się przy tym obrócić. Zasieciowane jednostki nie mogą wykonać Roszady.

## POWRÓT 2



Wstaw na dowolne wolne pole wybrany żeton z Puli Zombie.

## RUCH 3



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

## BITWA 8



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.



- znacznik zombie (x6)



- znacznik macek (x1)

X

X - liczba żetonów

## Death Breath w sojuszu:

Cecha Sztabu Death Breath nie działa na żetony sojusznika.

## Death Breath vs Dancer

W grze jeden na jednego przeciwko Dancer cecha Sztabu Death Breath działa nieco inaczej: po każdej Bitwie grający armią Death Breath może wystawić jeden żeton z Puli Zombie na dowolnym wolnym polu na planszy.

Użycie Tańca przez Obiekty Dancer sprawia, że znacznik Macek zostaje natychmiast zdjęty z planszy i wraca do grającego armią Death Breath.

## FAQ

Z uwagi na liczbę dostępnych armii i ich unikatowych reguł nie jesteśmy w stanie opisać w instrukcji wszystkich możliwych zależności między nimi. W przypadku pojawienia się wątpliwości co do zasad zapraszamy do zapoznania się z FAQ umieszczonym na naszej stronie [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl).

